

Treasure Hunt

1. Enredo

Ao longo de centenas de anos, o misterioso tesouro perdido do pirata **Davy Jones** continua à espera de ser encontrado. Este tesouro encontra-se em uma câmara secreta na ilha perdida: *Ra's Al Ghul*.

Durante o inverno, o pirata *Jonah Hanks* vai em busca do tesouro perdido, que por meio de uma informação revelada por viajantes do seu território, concluiu que este tesouro ainda poderia ser encontrado na ilha. Ao chegar na caverna, *Hanks* se depara com uma escadaria que dá acesso a câmara secreta.

2. Escopo do Projeto

2.1 Conceito e Design

A experiência em VR se inicia após o pirata encontrar a câmara secreta ao final da escadaria, onde o jogador assume o papel do protagonista (*Hanks*).

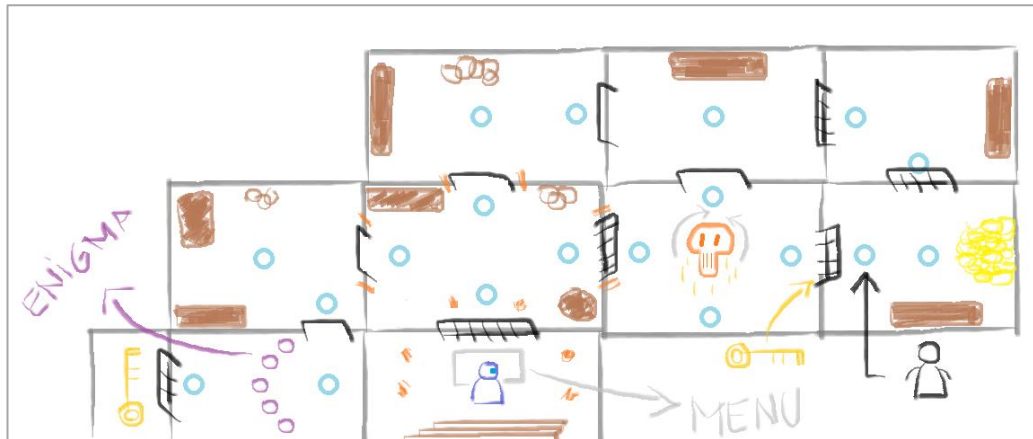
Hanks precisará resolver um **enigma** mágico para ter acesso à **chave** da sala do tesouro. Nesta sala, uma perigosa **criatura** o protege de invasores. Após *Hanks* ter em mãos o ouro de *Davy Jones*, tal criatura o ataca, forçando-o sair imediatamente da câmara pela escadaria.

Com o objetivo de proporcionar uma imersão mais realista durante a experiência, o jogador estará inserido em um ambiente sombrio e místico. Os objetos utilizados no cenário são datados, aproximadamente, do século XVII, época em que *Davy Jones* viveu (segundo registros históricos).

- ~~Cenário: Ilha do Tesouro;~~
 - **Revisado: Removido com o objetivo de reduzir/simplificar o espoco.**
- ~~Cenário: Caverna com a Passagem Secreta;~~
 - **Revisado: Removido com o objetivo de reduzir/simplificar o espoco.**
- Cenário: Calabouço pouco iluminado;
- ~~Monstro: Esqueleto;~~
 - **Revisado: Removido pois o sistema de navegação seria mais complexo. Um fantasma seria mais apropriado, pois o mesmo pode atravessar as paredes.**
- Monstro: Fantasma;
- Iluminação: Tochas para iluminação do cenário;
- ~~Iluminação: Jogador segurará uma tocha para melhor iluminação;~~
 - **Revisado: Removido pois necessitaria de uma iluminação "Realtime".**
- Áudio: Música com temática de "Suspense";
- Áudio: Som de "passos" durante a locomoção do jogador;

- Áudio: Som das portas ao abrir/fechar;
- Tesouro: Recompensa ao jogador após concluir a experiência;
- Waypoint: Bem iluminados;
- ~~Waypoint: Complexo Sistema de Partículas;~~
 - **Revisado: Removido com o objetivo de aumentar o “framerate” do jogo.**

2.2 Rascunhos



Cenário 1. Jogador à procura da Chave



Cenário 2. Jogador após obter o Tesouro

2.2 Mecânicas e Interações

- Durante a experiência, o jogador poderá interagir com o enigma, com a chave e com o tesouro de Davy Jones;
- Para a locomoção, o jogador utilizará “Waypoints”, podendo se posicionar em pontos específicos dentro de cada sala;

- Para resolução do enigma, deverá ser observado a sequência em que as esferas mágicas (*Orbs*) são indicados e posteriormente o jogador acioná-las corretamente para destrancar a porta da sala da chave do tesouro;
- Após o jogador obter a chave, um monstro surgirá atrás do personagem, emitindo um áudio espacial. Quando o jogador olhar diretamente (centralizar a câmera) para o monstro, o mesmo desaparecerá.
- Haverá uma cabeça de uma caveira na sala que dá acesso à sala do tesouro, que olhará diretamente para o jogador quando o mesmo estiver próximo.
- Após o jogador obter o ouro, novamente o monstro surgirá e perseguirá o jogador. Caso o mesmo o alcance, o jogador será redirecionado para a tela “*Game Over*”. Caso o jogador consiga fugir do monstro pelas escadas, o mesmo será redirecionado para a tela “*Congratulations*”. Obs.: Para ambos os casos, será possível recomeçar a experiência.

3. Testes de Usuário

3.1 Cenário e Atmosfera

Realizei um teste de usuário com uma pessoa com pouca experiência em Realidade Virtual. Solicitei ao usuário que, observasse o ambiente e relatasse:

- Quão grande ou pequeno ela se sentia em relação ao demais objetos da cena;
- Se ela sabia em que lugar estava dentro da experiência;
- A atmosfera (clima) transmitido pela cena;

O usuário relatou que o se sentia com o tamanho de um humano e estava dentro de um calabouço. O mesmo citou um sentimento melancólico e sombrio, porém percebeu a ausência de uma música durante a experiência e sugeriu que houvesse sons de passos durante a locomoção do jogador.

3.2 Usabilidade

Realizei um teste de usuário com outra pessoa, que nunca tinha experimentado Realidade Virtual antes. Solicitei ao usuário que, observasse as interfaces de usuário e os objetos interativos, e relatasse:

- Se os textos estavam legíveis;
- Se as ações que o usuário precisava realizar estavam intuitivas, mesmo com poucas instruções;

O usuário relatou que os textos estavam pequenos e as interfaces estavam distantes. Em relação aos objetos interativos (*waypoints*, enigma, chave e o tesouro), o usuário sugeriu que as esferas (*orbs*) do enigma ficassem desabilitados enquanto a sequência era apresentada para o jogador, obrigando-o aguardar antes de acionar os orbs.

3.3 Experiência Final

Após realizar as melhorias (incluindo as sugestões dos usuários), com base nos testes anteriores, solicitei às mesmas pessoas que experimentassem o jogo novamente. Contudo, que observassem as interações em geral e relatassem em voz alta suas opiniões durante a experiência.

Os usuários relataram que tiveram uma ótima experiência com o jogo e conseguiram compreender os objetivos, mesmo havendo poucas instruções no início da cena. Apresentaram sugestões de melhorias em relação aos áudios do jogo das seguintes situações:

- Inclusão de músicas nas cenas de “Game Over” e “Congratulations”;
- Mudança da música quando o Monstro começasse a perseguir o jogador, de preferência com um ritmo mais intenso;